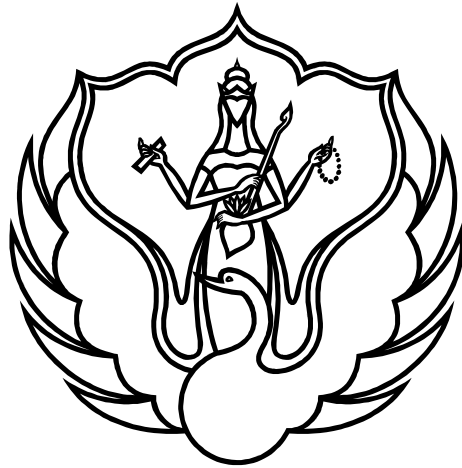


LAPORAN TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“IBU”



Eky Febryansyah
NIM 1600176033

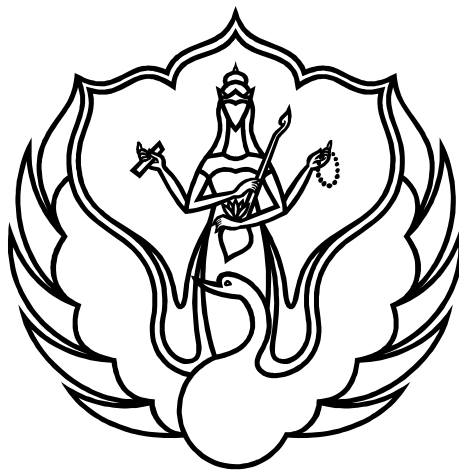
PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2019

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D

“IBU”

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Ahli Madya
Program Studi D-3 Animasi



Disusun oleh:

Eky Febryansyah

NIM 1600176033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir yang berjudul:

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D "IBU"


Disusun oleh:


Eky Febryansyah
NIM 1600176033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-3 Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, pada tanggal ... 10 JUL 2019 ...




Tanto Harthoko, M.Sn.
Pembimbing I / Ketua Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
Pembimbing II / Anggota Penguji


Mahendradewa Suminto, M.Sn.
Penguji Ahli / Anggota Penguji

Ketua Program Studi


Tanto Harthoko, M.Sn.
NIP 19710614 199803 1 002

Mengetahui,
Dekan


Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP 19610710 198703 11 002



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda-tangan di bawah ini,

Nama : Eky Febryansyah
No. Induk Mahasiswa : 1600176033
Judul Tugas Akhir : **PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
“IBU”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Juni 2019

Yang menyatakan



Eky Febryansyah
NIM 1600176033



**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Eky Febryansyah

No. Induk Mahasiswa : 1600176033

Program Studi : D-3 Animasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya seni/skripsi saya yang berjudul:

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 3D
"IBU"**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 28 Juni 2019

Yang menyatakan



Eky Febryansyah

NIM 1600176033

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melalui masa perkuliahan di D-3 Animasi ISI Yogyakarta serta penciptaan film animasi 3D yang berjudul “IBU” hingga selesai. Karya ini dibuat dalam rangka untuk memenuhi syarat dari kelulusan program studi D-3 Animasi ISI Yogyakarta. Melalui banyak proses perkuliahan karya inilah yang merupakan capaian akhir dari masa studi.

Film animasi 3D “IBU” adalah cerita klasik tentang seseorang yang merantau untuk bekerja terkadang lupa akan orang tuanya di rumah, dan dalam film ini di tampilkan konflik batin antara anak dan ibu di mana sang anak.

Karya tugas akhir ini tercipta dengan berbagai macam dukungan baik secara tenaga maupun pendanaan. Terima kasih disampaikan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Marjaka dan Sundari
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Agnes Widyasmoro, S.Sn, M.A, selaku Ketua Jurusan Televisi
6. Tanto Harthoko, M.Sn, selaku Ketua Program Studi D-3 Animasi dan dosen pembimbing I
7. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I. selaku dosen pembimbing II dan selaku dosen wali
8. Mahendra Suminto, M.Sn. selaku dosen penguji
9. Seluruh staf pengajar dan karyawan prodi D-3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta
10. Animasi ISI Yogyakarta angkatan 2016

Yogyakarta, 28 Juni 2019

Eky Febryansyah

ABSTRAK

Film animasi berjudul “IBU” bercerita tentang seorang wanita yang bekerja sebagai guru di perantauan. Karena kesibukannya bekerja membuat dia mengabaikan ibunya yang ada di desa. Animasi ini memiliki pesan untuk selalu menghormati dan memperhatikan orang tua meski terpisah jarak yang jauh.

Film animasi ini berdurasi kurang lebih 3 menit, dengan menonjolkan detail pada warna pencahayaan dalam pembuatannya. Film ini dibuat dengan teknik animasi tiga dimensi (3D) dimana dalam prosesnya hampir keseluruhan pengerjaan langsung menggunakan digital. Agar lebih memudahkan proses pembuatan film yang terbilang cukup singkat ini, gerakan karakter yang digunakan adalah gerakan-gerakan sederhana.

Kata kunci : Animasi 3D, IBU, Perantauan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
D. Target Audience	3
E. Indikator Capaian Akhir	3
1. Pencapaian ide	3
2. Praproduksi	3
3. Produksi	4
4. Pascaproduksi	5
BAB II EKPLORASI	
A. Landasan Teori	6
B. Tinjauan Karya	8
1. Midnight Story	9
2. Adit Sopo Jarwo	10
3. <i>Cycle</i>	10

BAB III PERANCANGAN

A. Cerita	11
1. Tema	11
2. Sinopsis	11
3. <i>Treatment</i>	12
4. Naskah	13
B. <i>Pipeline</i>	16
C. Desain	17
1. Karakter	17
2. <i>Storyboard</i>	21
D. Lingkungan	21
E. <i>Software</i>	23
F. <i>Background Music</i>	24

BAB IV PERWUJUDAN

A. Praproduksi	25
1. Konsep Dasar	25
2. Desain Karakter	25
3. <i>Animatic Storyboard</i>	27
B. Produksi	28
1. <i>Background</i>	28
2. <i>Modeling Character</i>	32
3. <i>Animatingt</i>	35
4. <i>Dubbing</i>	38
5. <i>Compositing</i>	38
6. <i>Scoring</i>	40
C. Pascaproduksi	42
1. <i>Editing</i>	42
2. <i>Mastering</i>	45
3. <i>Merchandising</i>	45

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan Isi Film	48
1. Preposisi	48
2. Konflik	49
3. Resolusi	50
B. Penerapan 12 prinsip animasi	51
1. <i>Anticipation</i>	51
2. <i>Staging</i>	52
3. <i>Solid Drawing</i>	53
4. <i>Slow In and Slow Out</i>	54
5. <i>Timing</i>	54
6. <i>Follow Through and Overlepping Action</i>	55
7. <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	56
8. <i>Secondary Action</i>	56
9. <i>Appeal</i>	57
C. Anggaran Biaya	58
1. Biaya Perlengkapan	58
2. Biaya Tenaga Kerja	58
3. Biaya Overhead Perbulan	58
4. Biaya <i>Merchandise</i> Pameran	59
5. Harga Jual Animasi	59
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	60
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Film Animasi Midnight Story	9
Gambar 2.2 Film Animasi Adit Sopo Jarwo.....	10
Gambar 2.3 Film Animasi Cycle	10
Gambar 3.1 <i>Pipeline</i>	16
Gambar 3.2 Konsep Guru Saras.....	18
Gambar 3.3 Tokoh Guru Saras	19
Gambar 3.4 Konsep Tokoh Ibu.....	20
Gambar 3.5 Tokoh Ibu.....	20
Gambar 3.6 Storyboard Film Shot 1-17.....	21
Gambar 3.7 Storyboard Film Shot 17-32.....	21
Gambar 3.8 Konsep Kamar.....	22
Gambar 3.9 Konsep Kelas	22
Gambar 3.10 Konsep Awal Keadaan Dalam Mimpi	23
Gambar 4.1 Tokoh Guru.....	26
Gambar 4.2 Tokoh Guru.....	26
Gambar 4.3 <i>Screenshot Pengerjaan Animatic Storyboard</i>	27
Gambar 4.4 <i>Screenshot Render Animatic Storyboard</i>	27
Gambar 4.5 <i>Screenshot Animatic Storyboard</i>	28
Gambar 4.6 Gambar Kelas.....	29
Gambar 4.7 Gambar Kamar.....	29
Gambar 4.8 Gambar Ruang Tamu	30
Gambar 4.9 Gambar Bagian Mimpi.....	30

Gambar 4.10 <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan <i>Background</i> Kelas	31
Gambar 4.11 <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan <i>Background</i> Kamar	31
Gambar 4.12 <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan <i>Background</i> Ruang Tamu.....	32
Gambar 4.13 <i>Screenshot</i> Proses Pengerjaan <i>Background</i> <i>Mimpi</i>	32
Gambar 4.14 <i>Screenshot</i> Proses Modeling Tokoh Guru	33
Gambar 4.15 <i>Screenshot</i> Proses Modeling Tokoh Ibu	33
Gambar 4.16 <i>Screenshot</i> Proses Pembuatan Texture Karakter	34
Gambar 4.17 <i>Screenshot</i> Proses Penggabungan Texture Karakter.....	34
Gambar 4.18 <i>Screenshot</i> Proses Rigging Tokoh Guru	35
Gambar 4.19 <i>Screenshot</i> Proses Rigging Tokoh Ibu	35
Gambar 4.20 <i>Screenshot</i> Proses Menganimasikan Tokoh Guru	36
Gambar 4.21 <i>Screenshot</i> Proses Menganimasikan Tokoh Ibu	36
Gambar 4.22 <i>Screenshot</i> Setting <i>Render</i> OpenGL	37
Gambar 4.23 <i>Screenshot</i> Proses <i>Render</i> OpenGL	37
Gambar 4.24 <i>Screenshot</i> Proses Dubbing.....	38
Gambar 4.25 <i>Screenshot</i> Penggabungan Gambar Menjadi Viedo.....	39
Gambar 4.26 <i>Screenshot</i> Penggabungan <i>Clip Video</i>	39
Gambar 4.27 <i>Screenshot</i> Proses Penambahan Suara	40
Gambar 4.28 <i>Screenshot</i> Proses <i>Rendering</i>	40
Gambar 4.29 <i>Screenshot</i> Proses <i>Scoring</i> Untuk Judul.....	41
Gambar 4.30 <i>Screenshot</i> Proses <i>Scoring</i> Ketika Ibu Muncul.....	41
Gambar 4.31 <i>Screenshot</i> Proses <i>Scoring</i> Untuk <i>Ending</i>	42
Gambar 4.32 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i>	43
Gambar 4.33 <i>Screenshot</i> Proses Warna	43

Gambar 4.34 <i>Screenshot</i> Proses Pembuatan <i>Credit Title</i>	44
Gambar 4.35 <i>Screenshot</i> Proses <i>Editing</i> Suara.....	44
Gambar 4.36 <i>Screenshot</i> Proses <i>Rendering</i>	45
Gambar 4.37 <i>Screenshot</i> Desain <i>Sticker</i>	46
Gambar 4.38 <i>Screenshot</i> Desain Baju	46
Gambar 4.39 <i>Screenshot</i> 3D <i>Printing</i>	46
Gambar 5.1 Pengenalan Tokoh Utama dan Tempat	48
Gambar 5.2 Guru Sedang Mengecek Tugas	49
Gambar 5.3 Guru Mematikan Telepon	49
Gambar 5.4 <i>Guru Melihat Ibunya</i>	50
Gambar 5.5 Ibu Terlihat Lemas Tak Bernyawa.....	50
Gambar 5.6 Guru Terlihat Terkejut	51
Gambar 5.7 Guru Terlihat Menangis	51
Gambar 5.8 Penerapan Perinsip <i>Anticipation</i>	52
Gambar 5.9 Penerapan Perinsip <i>Staging</i>	53
Gambar 5.10 Penerapan Perinsip <i>Solid Drawing</i>	53
Gambar 5.11 Penerapan Perinsip <i>Slow In and Slow out</i>	54
Gambar 5.12 Penerapan Perinsip <i>Timing</i>	55
Gambar 5.13 Penerapan Perinsip <i>Follow Through</i>	55
Gambar 5.14 Penerapan Perinsip <i>Straight Ahead</i>	56
Gambar 5.15 Penerapan Perinsip <i>Secondary Action</i>	57
Gambar 5.16 Penerapan Perinsip <i>Appeal</i>	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 <i>Treatment</i> film “IBU”	12
Tabel 5.1 Biaya Perlengkapan.....	58
Tabel 5.2 Biaya Tenaga Kerja.....	58
Tabel 5.3 Biaya Overhead Perbulan.....	58
Tabel 5.4 Biaya Merchandise Pameran	59
Tabel 5.5 Biaya Jual Animasi	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyak orang yang merantau dari desa ke kota untuk bekerja, dan karena hal tersebut tidak sedikit orang yang akan mengabaikan keluarganya yang berada jauh dari mereka karena kesibukannya bekerja. Selain itu, di era modern ini *gadget* juga ikut berpengaruh dalam mengubah orang yang sebelumnya memiliki sifat sosial yang tinggi menjadi orang yang tertutup, namun dengan semakin berkembangnya teknologi informasi membuat lingkungan sekitar terasa berjalan begitu cepat dan melelahkan, sehingga sebagian besar orang akan mencari hiburan setelah pulang kerja untuk menghilangkan kepenatan, di sisi lain berkembangnya teknologi juga memudahkan dalam penyampaian informasi, karena informasi sendiri memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sekarang ini.

Menjadi seorang ibu merupakan sesuatu yang membahagiakan, peran dan sosok ibu sendiri sangat penting dalam sebuah keluarga. Ibu adalah seseorang yang penyayang sifat ini dibutuhkan sebagai penghangat suasana dalam keluarga. Dengan sifat kelembutan hati dan penyayang ibu memberikan rasa nyaman dan damai bagi anak-anaknya. Selain itu ibu juga adalah sosok yang penyabar karena ibu harus mengurus anak-anaknya dari kecil hingga besar. Oleh sebab itu ibu sangat sayang terhadap anak-anaknya karena perjuangan seorang ibu dalam melahirkan hingga mendidik anak-anaknya hingga dewasa, karena rasa sayang tersebut sebagian ibu akan sering menanyakan kabar anaknya yang bekerja di luar kota, hal itu kadang membuat anaknya merasa terganggu karena perhatian yang diberikan ibu kadang tidak tepat waktu, hal itu terjadi karena ibu yang merindukan anaknya dan terus menanyakan kabar anaknya tidak sadar bahwa yang dilakukannya mengganggu pekerjaan anaknya.

Berdasarkan uraian diatas teretuslah ide untuk membuat film ini. Dengan karakter utama yang bekerja sebagai guru untuk mewakili seorang masyarakat perantauan yang sibuk bekerja hingga melupakan ibunya yang berada di desa, dan

sosok ibu yang mewakilkan bagaimana rasa kasih sayang seorang ibu kepada anaknya. Karena itulah film animasi ini berjudul “IBU” untuk untuk menunjukkan bagaimana ikatan batin antara anak dan ibunya.

Animasi “IBU” ini akan dibuat dengan menggunakan teknik 3D karena 3D merupakan salah satu media yang menarik untuk menyampaikan edukasi, cerita, bahkan *documenter* selain itu pembuatan animasi dengan teknik 3D dirasa lebih mudah dan cepat karena tidak perlu membuat karakter yang sama terus menerus, cukup sekali membuat karakter dan objek pendukung bisa digunakan berulang kali sesuai keinginan sang animator. Dalam pembuatannya, animasi ini akan lebih diutamakan dalam detail pewarnaan daripada detail animasi pergerakannya, karena detail pewarnaan dan pencahayaan akan dirasa lebih bisa membuat penonton merasakan bagaimana lelahnya karakter guru ini dan bagaimana rasa penyesalan guru karena tidak memperhatikan ibunya dan tidak segera menghubungi ibunya hingga mendapat kabar sesuatu hal buruk telah terjadi pada ibunya. Sedangkan untuk gerakan animasinya menggunakan gerakan-gerakan sederhana agar mempercepat proses pembuatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu :

1. Bagaimana menciptakan film animasi 3D “IBU” agar menjadi film yang menarik dan mengandung pesan moral yang baik.
2. Memproduksi film animasi “IBU” dengan teknik 3D.

C. Tujuan

Tujuan dari penciptaan film animasi “IBU” ini adalah membuat model dan animasi 3D yang dapat menyampaikan informasi tentang pesan sosial sehingga dapat dinikmati penonton usia 18 tahun ke atas.

D. Target Audience

Target *market* menurut demografis film animasi ini adalah :

- | | |
|---------------|-----------------------------|
| 1. Geografis | : Secara Global |
| 2. Demografis | : - |
| Usia | : 18 tahun ke atas |
| Jenis kelamin | : Laki-laki dan perempuan |
| Pendidikan | : Berbagai latar pendidikan |
| Status sosial | : Semua kalangan |

E. Indikator Capaian Akhir

Capaian hasil akhir dalam proses pembuatan film animasi dengan teknik 3D ini memiliki indikator-indikator tahapan sebagai berikut:

1. Penciptaan ide

Ide penciptaan karya ini terinspirasi dari cerita klasik dimana seorang anak yang merantau kadang lupa akan orang tuanya yang berada di kampung.

2. Praproduksi :

Praproduksi merupakan proses persiapan dalam sebuah produksi auditif-visual. Tahap-tahap persiapan pada Praproduksi antara lain :

a. Penulisan Cerita

Film animasi “IBU” ini bercerita tentang seorang wanita yang merantau ke kota untuk menjadi guru. Dia merasa terganggu oleh rasa sayang berlebihan dari ibunya. Hingga kejadian aneh pun muncul, ketika dia sedang mencoba untuk tidur. Di saat dia hampir terlelap dia melihat sosok ibunya berada di pojok ruangan dan berjalan keluar kamar, dia pun berlari mengejar ibunya. Hingga di alam bawah sadarnya dia menemukan alasan kenapa ibunya menampakan diri.

b. Riset dan *Concept* film

Riset yang dilakukan mulai dari membaca artikel di laman internet dan sosial media tentang sosok penyayang ibu dan bagaimana kesibukan seseorang yang bekerja di perantauan, melihat beberapa film di internet dengan tema yang berkaitan dengan sosok ibu dan menanyai apa yang akan dilakukan seorang ibu jika merindukan anaknya dan pengalaman pribadi berkaitan dengan mimpi.

c. *Design character*

Dalam pembuatan desain karakter ibu dan saras ini dilakukan berbagai macam tahap seperti konsep, sketsa, dan kemudian diubah menjadi karakter 3D beserta dengan tulangnya.

d. *Storyboard*

Storyboard dibuat dengan teknik digital guna mempercepat proses praproduksi, *software* yang digunakan adalah GIMP.

3. Produksi :

Produksi adalah proses inti dalam proses pembuatan film animasi, proses ini dilakukan setelah tahap praproduksi selesai. Berikut adalah beberapa tahap yang dilakukan dalam proses produksi :

a. *Background/Environment*

Pembuatan *background* rumah dan ruangan kelas dengan menggunakan teknik 3D.

b. *Dubbing*

Dalam proses *dubbing* akan dilakukan rekaman untuk mengisi suara karakter saras untuk mendukung suasana dalam film.

c. *Sound Effect*

Sound effect memadukan alat musik klasik seperti suara radio dan musik modern seperti suara piano dan semuanya bernuansa sedih.

d. Rigging

Sebelum karakter ibu dan guru dapat dianimasikan karakter akan terlebih dahulu melalui proses pemasangan tulang agar dapat digerakkan dengan tulang di bagian wajah menggunakan teknik *shape key*.

e. Animating

Setelah melalui tahapan *rigging* karakter ibu dan guru siap di animasikan sesuai dengan yang ada di storyboard, karakter di animasikan dengan pilihan IK karena sudah cukup sering menggunakan pilihan tersebut.

4. Pascaproduksi :

Pascaproduksi merupakan tahapan akhir atau proses *finishing*, Pascaproduksi berlangsung setelah produksi selesai, Berikut adalah tahapan-tahapan dari pascaproduksi:

a. Editing

Setelah proses *animating* selesai di lanjutkan dengan proses penggabungan *shot* 1 sampai *shot* 32 menjadi satu film utuh, untuk selanjutnya di tambahkan *music* dan *sound effect*

b. Mastering and Render

Setelah penggabungan film animasi dengan *music* selesai akan di lanjutkan ke tahap *render*, dengan meng-*export* film ke format .mp4, kemudian dilakukan proses *burning* ke dalam DVD, untuk selanjutnya dikemas dan diberi sampul.